JoJo’s Bizzarre Adventure (The RPG)
Rulebook v1.4

Оригинальный создатель: Esby
Перевод: Hesoko

Добро Пожаловать!

Данная система настольного РПГ нацелена на то, чтобы игроки получили опыт создания и получения удовольствия от своих JoJo историй, которые ведутся Гейм Мастером (ГМ-ом). Группа игроков, от двух до шести, проходят кампанию, в которую входят энкаунтеры с множеством противников, чаще всего Обладателями Стендов, в боях, в которых требуется не только сила для победы.

Если вы не догадались, всё это основано на долгоиграющей манге Хироко Араки «JoJo's Bizzare Adventure» и её популярной аниме адаптации. Несмотря на последующие сходства, эти правила могут понять и те, кто не читал мангу или не смотрел аниме. Этот документ свободен от спойлеров, но некоторые каноничные персонажи могут иметь определённые навыки и Стенды, которые будут приведены в примере.

Цель этой игры – ознакомление и познавание данного сеттинга, поэтому я сделал всё возможное, чтобы максимально упростить правила, в надежде, что их сможет освоить любой. Так или иначе, у каждого свои предпочтения, и вы можете добавлять или убирать из этих правил что угодно, или даже вообще попробовать другие системы РПГ.

Для ведения игры понадобиться лишь пару друзей, этот документ, страница персонажа и хотя бы 6 d20 (20-гранных костей). Цифровая версия тоже сгодится. Этот документ может быть скачан в любой версии.

Для этого документа придумаем персонажа – Джоанна Джостар и Стенд «Knock On Wood». Она будет использоваться в качестве примера в тексте в *таком формате*. Её сила – притягивание органических объектов.

Если вы заинтересованы в использовании не Стендов, а других элементов вселенной, таких как Разрывы, Вампиры или Столпы, вы можете обратиться к дополнению «Паранормальные Сущности и Техники Боя». Правила ниже применимы только к Обладателям Стендов.

Результаты Бросков

0 и меньше	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
Критический Провал	Сильный Провал	Средний Провал	Средний Успех	Сильный Успех	Критический Успех

Ранги Стат.

A	3 броска d20, выбирается наибольший результат
B	2 броска d20, выбирается наибольший результат
C	1 бросок d20
D	2 броска d20, выбирается наименьший результат
E	3 броска d20, выбирается наименьший результат

Урон

Ранг	E	D	C	B	A
Нанесение Урона (Сила)	0	2	4	6	8
Защита от Урона (Прочность)	0	0	1	2	4

Дальность

Ранг	E	D	C	B	A
Дальность	-	10 м. (близко)	40 м. (Средне)	100 м. (Далеко)	Бесконечно

Введение во вселенную «JoJo’s Bizzare Adventure»

Если вам знакомо аниме или манга, можете пропускать эту главу и переходить к следующей, где рассказываются механики игры. Если нет, ~~то F~~ то эта глава ознакомит вас с основами.

JoJo’s Bizzare Adventure – долгоиграющая (с 1986) манга от Хирохико Араки про кровную линию Джостар, и про паранормальные проблемы, с которыми они сталкиваются. Она разделена на 8 частей (8 идёт прямо сейчас), в каждой из которых свой главный герой, чаще всего в другой части мира. Начинается всё с «Фантомной Крови», действия которой разворачиваются в Англии в конце 19 века. Это была готическая мыльная опера про неестественно накачанных людей. Но со второй части, «Боевое Стремление», бои стали более эффектными, переполненные необычными способностями своих персонажей. Этот стиль будет назван Стендами с 3 сезона «Крестоносцы Звёздной Пыли» - истории, которая запомнилась больше всего в Японии и всём мире.

Стенд – образ боевого духа персонажа, который изображается как физическое воплощение разных способностей. Их сложный визуальный дизайн и способности означают, что бой между двумя Стендами чаще всего комплексный и интересный. Несмотря на то, что понадобилась добрая половина 3 сезона чтобы рассказать, как Стенды могут работать (хотя все правила в течении сезонов нарушаются), они сильно повлияли на историю манги, особенно Стар Платинум. Станды чаще всего выглядят как гуманоидная фигура, стоящая около своего создателя, с необычным дизайном и способностями, олицетворяющими характер и желания пользователя.

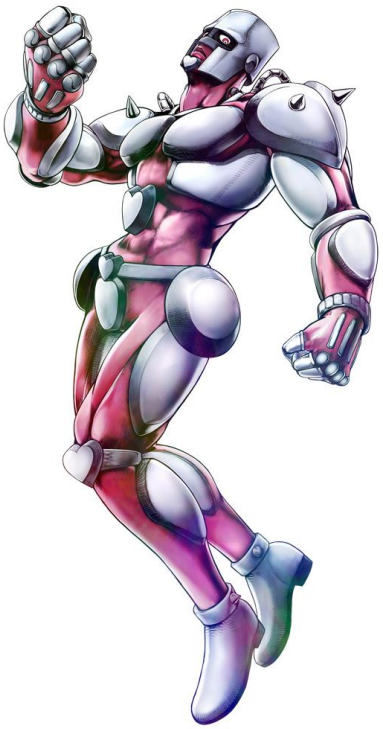
Несмотря на популярность в Японии, только 3 сезон получил огромную известность за рубежом сравнительно недавно. Можно отметить два «взрыва» популярности: файтинг-игра конца 90-х «JoJo’s Bizzare Adventure: Heritage for the Future», основанная на персонажах и событиях персонажей из «Крестоносцев

Звёздной Пыли», а также недавний выход аниме, которое началось в 2012 году с «Фантомной Крови», и идущее по всем сезонам.

Если вы захотите прочитать мангу, это, конечно же, стоит делать с самого начала. Аниме также считается прекрасной адаптацией. Рекомендуется посмотреть хотя бы первые 3 сезона, чтобы понять, как работают Стенды. Пропускать также не рекомендуется, да и спойлеры могут настичь вас, так что избегайте Вики и онлайн обсуждений ради «чистого» опыта.

Несмотря на то, что сериал построен на конфликте персонажей, большинство действий они совершают при помощи Стендов (как и в этой РПГ), а бои проходят между Обладателями Стендов. Это выглядит интереснее, чем простой рукопашный бой между персонажами, так как Стенды сильнее, быстрее и крепче своих мастеров, а их способности добавляют комплексности и зрелищности в бои. Большинство Обладателей Стендов обладают полным контролем над своим Стендом, но цена этого – получение тех же ранений, что и Стенд, так что следует быть осторожнее. Несмотря на их силу и прочность, безответственный бой может привести к серьёзным ранениям, так как другие Стенды могут быть сильнее или более подготовленные. Знания играют огромную роль в битве, и игрокам следует опасаться испытаний, которые ГМ ставит на их пути.

В дополнение к уникальным способностям, которых может быть 1-2 у каждого Стенда, их силы и слабости распределены по 6 аспектам **Статистики:** Сила, Прочность, Скорость, Точность, Дальность и Потенциал. Эти аспекты распределены по рангам от **E** до **A**, то есть от худшего до лучшего, от «ничего» до «бесконечности», в зависимости от Стенда. Класс A или B уже считаются выше человеческого потенциала, так что Стенды могут ловить пули, двигаться быстрее, чем вы увидите, или ударять по 100 раз в секунду.



Вот вам пример – **Крейзи Даймонд**, Стенд Джосуке Хигашикаты, протагониста 4 сезона. У него есть способность возвращать вещи в их первозданный вид. Проще говоря, он чинит вещи. Это связано с желанием Джосуке защитить близких и родных. У него A ранг в Силе и Скорости, но D ранг в

Дальности – это значит, что он сильно и быстро бьёт в ближнем бою. Самое главное, понятие «починка» крайне растяжимое. Очевидно, что он может исцелять раны и чинить предметы, но аниме показало, что он использует свои навыки помимо участия в бою. Он «починил» разорванную одежду, отправив клочок одежды, который привёл к человеку, носившему второй кусок одежды. Он выбил Стенд из тела союзника, а затем «починил» рану так, что союзник даже не знал о произошедшем. Он также превратил убийцу в камень, который стал местом посещения туристов.

Есть множество событий в данной РПГ, к которым требуется разный подход: захватывающие, гениальные и даже абсурдные. Если всё это звучит очень просто, посмотрите аниме, если вы этого не делали. Оно уже расскажет вам о Стендах так, как это не делает этот документ.

Игровой Процесс

Рпг сфокусировано на совместном рассказе истории больше чем на строгих и детализированных правилах. Они лишь способствуют опыту создания вашей собственной истории, хоть «перо» переходит от человека к человеку. Некоторые игроки хотят «вырастить» своего персонажа, другие же хотят просто побить лица. Несмотря на то, что эти правила покрывают большое количество вариаций игры, ГМ может предоставить необычный подход игрокам, и может свободно изменять или добавлять правила по их нуждам.

Броски на Действия

Броски здесь нацелены на исполнение действий. Так, обычное похождение или диалог не требует бросков. Если в этом обычный человек ну никак не может провалиться, оно того не стоит (как завязывать шнурки или зажигать сигарету; серьёзно, как тут вообще провалиться?) Игроки должны быть свободны в рассказе действий своих персонажей, их действий и диалогов, когда история не требует броска кубов.

Когда вы делаете бросков, **вам нужно как минимум 6 d20.** Каждый бросок будет использовать до 3 за раз, но будут случаи, когда два персонажа сверяют свою Статистику против друг друга. **Если вы будете играть с дополнением,** то потребуется ещё два d10 и d6 для каждого персонажа, который использует правила дополнения.

Ваш бросок основан на 4 Статах: Силе, Прочности, Скорости или Точности. Любое ваше действие будет связано с одним из этих параметров вами или ГМ-ом. Для примера, если вы сейчас будете сбиты машиной, и хотели бы использовать свой Стенд чтобы принять удар, вы бы использовали его значение Прочности. Но на эту ситуацию можно посмотреть под другим углом. Уворот от автомобиля требует прыжка, используется Скорость. Или удар по машине , который потребует значение Силы. Финальное действие

определяется ГМ-ом, но так или иначе вы, как игрок, обосновываете использование той или иной Статы.

Заметка для ГМ-ов: Если вы не можете определить, на какую стату лучше бросать, просто подумайте о том, чего пытается достичь игрок. Если он хочет выбить дверь, то, скорее всего, используется сила, но если он хочет сделать это быстро, используется Скорость.

Большинство действий решаются любой Статой, но для некоторых требуется определённая. Использование какого-либо метательного действия потребует Точности, любые быстрые движения потребуют скорости. Игроки могут сами выбирать какие Статы они используют , смотря на то, как их персонаж пытается решить проблему.

Дополнительно, **использование способностей Стенда расценивается как действие.** Способности Стендов естественны для их Обладателей как простое сжатие кулака, так что не нужно расценивать их как специальный навык или что-то лимитированное. На них не всегда нужно делать броски.

Пример: Джоанна Джостар находится на крыше здания, и ей нужно добраться до земли. Она может:
- Использовать Скорость, чтобы спуститься прыжками по стенам.
- Использовать Прочность, чтобы спрыгнуть с крыши и поглотить урон Стендом.
- Использовать Точность, чтобы ухватиться за что-то и замедлить падение.
- Использовать силу, чтобы пробиться насквозь через этажи зданий.

Когда вы уже определились с действием и Статой, которую будете использовать, вам нужно бросить кубы, чтобы определить вашу успешность. **Броски кубов зависят от ранга Статы, которую вы используете,** по таблице ниже. Это применимо ко **всем** видам бросков, которые зависят от Стат, только если ещё что-то не влияет на них. Во всех случаях, **этот бросок называют Броском Действия.**

A	3 броска d20, выбирается наибольший результат
B	2 броска d20, выбирается наибольший результат
C	1 бросок d20
D	2 броска d20, выбирается наименьший результат
E	3 броска d20, выбирается наименьший результат

Обычные люди (и другие, не обладающие Стендами существа) автоматически считаются D- рангом для любых бросков, связанных с ними

Если вы ищете более точное воплощение таковых существ, вы можете использовать дополнение «Паранормальные Существа и Техники Боя», которое подробнее описывает правила для существ выше или ниже «обычных людей».

Когда результат рассчитан с использованием Условий, Техник, Урона, Цели и прочих факторов, он уже называется **Редактированным Броском** и сравнивается с таблицей, чтобы определить результат.

0 и меньше	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
Критический Провал	Сильный Провал	Средний Провал	Средний Успех	Сильный Успех	Критический Успех

Значения 10 и ниже – **Провал**, в то время как 11 и выше – **Успех**. Это применяется, несмотря на Ранг или количество кубов, что вы бросаете. Провал означает, что вы не выполнили Действие, Успех – выполнили. Но есть по **3 типа Успеха и Провала.**

Точный результат – успех или провал в Действии. Однако очень редко, результат может определяться не самим Действием

Условный результат – успех или провал ~~с подвохом~~, но с условиями. Условный Успех может обозначать, что Действие завершено, но что-то идёт не так или финальный результат не такой, как он ожидался. Условный Провал всё ещё не завершает Действие, но может появиться неожиданное преимущество в новой ситуации или какое-то условие, которое смягчает последствия провала. В контексте истории, вы это можете представить как «Вы справились \ провалились, **но**…»

> *Пример: Джоанна Джостар хочет выбить дверь, используя свой Стенд, Knock On Wood, у которого значение Силы ранга B. Она бросает 2d20, и высшее число – 13, значит у её действия Средний Успех. ГМ решает, что дверь нараспашку открылась, **но** хозяин комнаты осведомлён и зол. Если бы это был Точный результат, то комната могла бы быть пустой. Провалом бы считалась неоткрытая дверь, так как это и есть Действие.*

Критический результат Успеха или Провала идёт с бонусом. Успех мог бы выйти в более сильный удар по оппоненту, или нахождение чего-то

полезного после того, как вы выбили его в стену. Аналогично, Провал был бы ужасным. Вы могли бы сами врезаться в стену, выяснив, что она несущая, и обвалить на себя потолок. Важно отметить, что результат мог бы быть не лучшим или худшим в этих условиях. На самом деле, ситуация в своём виде сделана более провальной или успешной. Это можно представить как «Вы справились \ провалились, **и…**»

<u>Заметка для ГМ-ов:</u> Используйте это как способ продолжить бой. Они могут не полностью контролировать всё, но у вас есть воля сделать сцену более зрелищной, или действовать на определённый результат боя, основываясь на бросках игроков.

Противоречия: Броски против других игроков.

Если игрок хочет применить Действие на другого игрока, и этот игрок хочет сам остановить это Действие, броски работают не так, как при обычных Действиях. Эти броски играются против друг друга, и называются **Противоречие.** В нём игроки выступают Поочерёдно, и тот, кто начал Противоречие, совершает первое действие, но это не обязательно может быть атакой. Это может быть броском, захватом, выстрелом, бегом или чем угодно, главное чтобы оппонент был противодействием.

Игрок, на которого нацелено Противоречие, также имеет полную волю в действиях. **Их Действие должно быть направлено на Действие первого игрока**, например блок или специфический манёвр. Вы также можете атаковать в ответ. Это даже может быть на ответным действием, но ГМ волен отметить их как Действие и Противодействие на определённых основаниях.

Когда оба игрока решились с Действиями и со Статами, которые они задействуют, они одновременно бросают кубы того ранга, что привязан к их Стате. После результаты редактируются условиями и сверяются со схемой; Если оба 10 и меньше, Действия провалились, также как и обычный бросок.

- **Если Действие успешно, а Противодействие провалилось**, тогда Действие первого игрока совершается без последствий: удар, прыжок и

другие.

- **Если Действие провалилось, а Противодействие успешно**, второй игрок может тут же сделать ответное Действие. Если они хотят, то могут инициировать Противоречие заново своим новым Действием.

- **Если оба игрока провалились**, то ничего не происходит, и Действие первого игрока потрачено.

- **Если оба игрока успешны**, их действия аннулируют друг друга. Это также может привести к другому результату, в зависимости от Действий.

Дополнительно, оба броска сравниваются между собой. Если значение равно, ничего не происходит. Если разница между ними имеется, игрок с большим числом получает +1 к Моменту, а игрок с меньшим -1 (Это не зависит от успеха или провала).

> *<u>Пример:</u> Джоанна Джостар хочет атаковать Бонни Тайлер, используя Силу своего Стенда, ранг В. Бонни хочет защититься, используя свой Стенд, Total Eclipse, у которого ранг Прочности С. Оба входят в Противоречие. У Бонни выпадает 13, у Джоанны выпадает 18. Атака происходит, но она блокируется Total Eclipse. Так как у неё выпало больше, Джоанна получает +1 к Моменту, а Бонни получает -1.*

Момент: Сдвиг Баланса.

Бои во вселенной JoJo часто имеют некий Баланс, который сдвигается из стороны в сторону, благодаря точным ударам и тактикам, нежели простой силой. Чтобы показать это, Игроки должны осторожно распоряжаться своим Моментом, изменяя свою стратегию в зависимости от того, как проходит бой.

Момент – постоянно меняющееся число, которое показывает, как игрок контролирует своего персонажа и ситуацию. Начинается он на 0 и переходит от -3 до +3, в зависимости от

взаимодействия игрока с оппонентами. Момент никогда не может быть меньше -3 и больше +3. **Это число прибавляется как наказание или бонус ко всем Броскам Действиям.** Игроки с наибольшим моментом также получают больше контроля и приоритета, если они хотят двигаться в свой ход или даже в ход оппонента.

Заметка для ГМ-ов: Момент – способ показать того, у кого есть контроль над боем. Если нарратив разрешает его, вы можете давать игрокам очки Момента за любые действия игроков, которые вы сочтёте хорошими. Аналогично вы можете снимать очки или изменять их во время драматических моментов нарратива.

В дополнение к этому, игроки с Моментом больше или меньше 0 получают дополнительные способности, зависящие от Момента.

- Когда ваш момент **больше** 0, у вас есть способность **Предсказать** движения вашего оппонента. Это значит, что если у вас есть Противоречие, вы можете прервать действие оппонента за 1 очко Момента. Затем вы говорите, какую из Стат вы Предсказываете. Если оппонент использует эту Стату, вы автоматически выигрываете Противоречие. Иначе всё идёт как обычно, но даже если они побеждают, вы получаете +1 к Моменту, а оппонент теряет одно очко Момента, даже если у него выпало больше.

Пример: Бонни накопила положительный Момент в ходе нескольких Противоречий. Джоанна начала Противоречие, и Бонни прервала её, сказав, что Предсказывает её использование Силы. Это стоит 1 очко Момента, но теперь Джоанна может либо выбрать эту стату и проиграть сразу, либо использовать другую.

- Когда ваш момент **меньше** 0, у вас есть способность **Трюка.** Это означает, что вы можете превратить провалившиеся Действия и проигранные Противоречия в трюки, которые отвлекают оппонента. Когда вы проваливаете бросок, вы можете немедленно бросить на другое Действие с другой Статой. Вы можете делать это лишь раз за ход. Когда Действие, которое вы совершаете как Трюк – часть Противоречия, ваш оппонент также может изменить своё Действие. Если у вас Успех в новом броске, вы получаете +1 Момент, даже если проигрываете Противоречие. Если у вас Провал, вы принимаете на себя последствия обоих Действий.

<u>Пример:</u> Джоанна имеет отрицательный Момент, и только что провалила свою попытку блока удара, используя свою Прочность, из-за Предсказания Бонни. В попытке изменить условия боя, она объявляет Трюк. Её движением был быстрый скачок вбок, которым она вынудила Бонни двинуться ближе. Бонни наступает на ковёр в центре комнаты, и тогда Джоанна пытается сделать бросок на Скорость, чтобы вытащить ковёр из её ног и повалить на землю. На этот бросок Бонни отвечает своей Скоростью в попытке спрыгнуть.

Персонажи с позитивным Моментом имеют больший контроль над боем, и могут лимитировать выбор своих оппонентов. Негативный момент может быть и плохим эффектом, но Трюки открывают множество новых возможностей для игроков, которые могут думать на ходу.

<u>Заметка для ГМ-ов:</u> Иногда Трюки не могут полностью вернуть игрока в бой. В то время как они открывают им возможность провести Действие, они должны быть согласованы с нарративом, чтобы вы могли быть уверены, что у игроков есть возможность сымпровизировать и выбраться из проблемы.

Риски: Ва-банк вашего Момента.

Если вам кажется тяжёлым попытка пробить защиту оппонента, несмотря на огромный Момент, и вас загнали в угол, у вас есть возможность Риска. Если у вас есть -3 или +3 Момента, вы можете объявить, что ставите всё, что у вас есть на начало Противоречия или завершение Действия.

Чтобы использовать Риск, сбросьте свой Момент до 0. **Если у вас Действие не в Противоречии, вы автоматически Успешны.** Если вы в Противоречии, вы выбираете Действие и Стату как обычно, но вы не получаете эффекты от неудобств (ветер, положение и прочие) и от ран, когда делаете бросок.

Также ваш оппонент не может Предсказать или сделать Трюк в это Противодействие. Затем вы оба начинаете Противоречие.

- **Если ваш бросок больше, чем у оппонента, их бросок считается Провалом**. Вместо потери Момента, у оппонента он опускается до 0, в то время как вы получаете обычные +1

- **Если ваш бросок меньше оппонента,** вы теряете очко Выносливости. Очки за Момент начисляются также, как и обычно.

Иначе противоречие идёт как обычно.

<u>Пример:</u> Джоанне надоели блоки её ударов от Донни, и она набрала +3 Момента, достаточно для Риска. Она объявляет, что ставит всю силу своего Стенда на то, чтобы захватить Донни, и обнуляет свой момент. Бонни, в свою очередь, использует Total Eclipse, а точнее его Скорость, чтобы увернуться. Бонни выпадает 11, Джоанне 18. Даже если бы в нормальных условиях Бонни выиграла, Риск Джованны выпал больше, так что уворот считается провальным.

Конфликт: Столкновение двух Рисков.

Самый лучший ответ на Риск, если у вас есть максимальный позитивный или негативный момент, так это ответный Риск. Если против вас другой игрок объявляет Риск, то вы можете использовать свой Момент и начать **Конфликт.** Объявите Действие, которое будет противодействием оппоненту, как и в Противоречии. Оба Действия будут противостоять друг другу, несколько бросков подряд, пока один из них не ослабнет.

Оба игрока устанавливают своим Моментом значение +3, чтобы показать количество энергии, вложенное в Действия. Затем они бросают на одновременные действия. **Чей бросок меньше – теряет 1 Момент. Если броски равны, оба теряют 1 Момент.** Броски повторяются до тех пор, пока один из игроков не достигает 0 Момента. Проигравший принимает на себя последствия вражеского Действия, а также теряет очко Выносливости. Победитель сохраняет оставшийся Момент.

<u>Пример:</u> Бонни получала очень много ударов, и накопила Момент для Риска. Она объявляет его, сообщая, что будет бить прямо. Джоанна делает то же самое. Обе устанавливают Момент на +3, начиная Конфликт. Их атаки сталкиваются множеством бросков. Джоанна – 5, Бонни – 14, Джоанна проигрывает 1 очко Момента (остаётся +2). Джоанна выигрывает 2 других броска, то есть у неё +2, а у Бонни +1. У них ничья на последнем броске, а значит обе теряют по 1 очку. И у Бонни 0. И Столкновение заканчивается: Бонни получает атаку Джоанны, и Джоанна сохраняет +1 Момент.

Если Конфликт не идёт вам на руку, и вы хотите выйти. Вы можете попробовать **Остановку**. За 1 очко Момента вы можете изменить Действие, чтобы то разделило вас и оппонента, а затем пробрасываете на него. Если ваше число больше последнего броска оппонента, ваше Действие успешно, и вы избегаете Конфликт. Иначе, Конфликт заканчивается так, будто вы провалили своё Действие.

Гамбит: Использование черт оппонента против них.

Гамбиты отличаются от обычных Действий тем, что вам не обязательно бросать кубы – они зависят от Действия. Каждый персонаж обладает своими чертами, которые определяют их характер, известные как **Порывы и Цели,** о которых вы узнаете на этапе создания персонажа. Они дают бонус или штраф на 3 очка на следующий бросок персонажа, в зависимости от того, будет ли персонаж следовать им или противоречить. Это также известно как «активация» черты.

Когда игрок специально делает что-то, чтобы активировать черту оппонента, даже если они не уверены в её существовании, оппонент должен решить, следует он ей или противоречит. **Если он следует своей черте**, то получает +3 к следующему броску, но **теряет 1 очко Момента**. Если они противоречат своей черте, то получают -3 к следующему броску. Потеря Момента записывается после броска. Чтобы получить Момент за Гамбит, активация черты должна быть намеренно объявлена самим игроком.

> *<u>Пример:</u> Во время боя, Бонни увидела один из Порывов Джоанны: она хочет защитить своих друзей. Она хочет получить помощь в бою, и в этот раз Джоанне помогает Моджо «Король» Мориссон, коп и Обладатель Стенда, с которым она ранее работала. Бонни решает использовать Порыв Джоанны. Она атакует Моджо и следит за реакцией Джоанны, тем самым объявляя Гамбит. В дополнение к их Противоречию, Джоанна теперь должна защитить своего друга, за +3 к броску, но получив в штраф -1 Момент. Либо она может сделать что-то другое, получив -3 к броску, но не теряя Момент.*

Другие игроки и ГМ могут отмечать моменты и возможности для перевода Действий в Гамбиты, которые несут эмоциональное значение для оппонента, но у ГМ-а всегда финальное слово над тем, что будет влиять на черты персонажа.

Так как Гамбит не всегда требует бросков, он включает в себя такой хрупкий и важный пункт, как пугающий шаг вперёд: насмешки, угрозы, хвастовство и всё что вы можете придумать. Чаще всего вы не познаете Порывы и Цели оппонента, пока сами их не активируете. А во время боя уже научитесь использовать их против соперника.

Порядок Ходов.

Когда ГМ-у требуется ведение слежки за порядком Действий, например в интенсивных боях, каждому игроку выдаётся токен или какой-то вид обозначения. Игроки всё ещё могут отыгрывать персонажа, но **когда Действие начинается этим персонажем, токен отдаётся ГМ-у.** Игрок не может ничего делать, пока он не получит свой токен обратно (исключение – контрдействия в Противоречии или начало Конфликта). **Когда все игроки сдали токены и завершили свои действия, ГМ возвращает их.** Это обозначает начало нового Хода.

Игроки могут и не Действовать. Токены вернуться, как только никто из оставшихся персонажей не захочет действовать. Таким образом, Ходы могут быть использованы как измерение малого периода времени, который помогает следить за последствиями, имеющими временной период. Обычно это занимает 5-6 секунд.

Если более чем 1 игрок хочет Действовать за раз, приоритет отдаётся тому, у кого больший Момент. Если у игроков ещё одинаковый Момент, они бросают и сравнивают своё значение Скорости, включая все штрафы. Игрок с большим значением ходит первый.

Если броски равны, то все Действия выполняются одновременно. Все игроки, которые попали вничью, расписывают свои действия и не раскрывают их никому, ГМ-у тоже (если есть его персонаж). Когда всё решено, действия одновременно раскрываются, и ГМ решает, в каком порядке они идут, и все участвующие в этом игроки сдают свои токены.

Дальность и Передвижение

Дальность Стенда определяет, насколько далеко он может быть от Владельца. Какие-то спецификации по поводу местоположения или точно дальности отсутствуют. Если вам нужно знать, как далеко один предмет от другого, ГМ может дать вам одну из трёх дистанций, каждая из которых привязана к значению Статы – Дальности, за исключением рангов E и A.

Стенд с Дальностью ранга E не может двигаться далеко от своего Владельца, если они вообще могут. Действия Стендов возможны только когда сам Владелец достаточно близок для совершения Действия. В то время как они не могут покрывать большую площадь как другие Стенды, у них чаще всего другие Статы гораздо больше обычного.

Стенд с Дальностью ранга A, в свою очередь, имеет безлимитную Дальность. Это чаще всего используется у Стендов со специфическими эффектами, такие как Манхэттенский Перенос (Стенд - спутник планеты), Стенд, который используется в тандеме со снайперской винтовкой для далёких и метких атак. В большинстве ситуаций, их Дальность не ограничивает площадь действия вообще, но это зависит от Стенда и мнения ГМ-а.

Стенды могут совершать Действия только на дальности меньше Максимальной, относительно Пользователя. Это значит что стенд с Дальностью ранга C может Действовать везде, на расстоянии меньше 40 метров относительно Пользователя, не дальше. Эта Дальность создаёт сильный Лимит ко всему, что может сделать Стенд, даже огненные выстрелы не могут выйти за эту границу. Но это не влияет на предметы, которые Стенд не создал. Например, он может отразить пули, и те преодолеют этот лимит Дальности.

Вместо совершения Действия, персонаж или Стенд может передвинуться на некоторое расстояние, чтобы достигнуть допустимой Дистанции.

Условия

Условия – средство для изображения всего, что влияет на Действие персонажа, будь то позитивное или негативное. Они могут повлиять как на механики, так и на нарратив, хотя чаще всего они влияют только на броски. В то время как они схожи с традиционными эффектами из других НРИ, их использования более расширенные, и игроки, а также ГМ, вольны использовать своё воображение и использование Стендов с этими условиями. Для помощи, Условия можно сопоставить с Числами, которые указывают меру Условия (проще говоря – «стак»).

Примеры:

- ***Слепота****: Бросьте на Точность, перед совершением любого Действия, чтобы определить, сможете ли вы выполнить его. Если у вас получается, Действие проходит как обычно. Иначе – вы получаете штраф в -6*

- ***Притягивание****: Сопротивление эффекту требует бросок на Силу, чтобы совершить Действие. К сопротивлению может прибавляться штраф, в зависимости от Дальности от объекта, который притягивает.*

- ***Горение (стакается)****: Персонаж принимает по определённому количеству урона, число которого зависит от «стаков» Горения.*

Так как Стенд и Пользователь связаны, Условия, применяемые к одному, действуют и на второго. К этому относятся раны, захваты и вынужденные движения

<u>Заметка для ГМ-ов:</u> Вы можете не говорить игрокам конкретные эффекты ваших Условий, или есть оно вообще. Это зависит от того, как ваша группа игроков хочет обращаться к метагеймовой информации. Так как поток информации – важная часть аниме, будет весело применить её и на игроках, и посмотреть на их реакцию.

Выносливость и Урон

Так как иногда цель – не только победа в бою, чаще всего проще изнурить врага. В ДжоДжо это чаще всего означает, что вы будете принимать удары до тех пор, пока они не смогут отражать удары в себя. Чтобы следить, как сильно персонаж близок к Истощению, у вас будет набор Выносливости, который начинается со своего максимума – 10.

Урон Стенда зависит от Силы. Это не значит, что Действия на Силу – единственные, которые наносят урон; Любая стата может быть использована для нанесения Урона, но количество Урона зависит от Силы Стенда. Количество определяется «нанесением урона», который идёт в **3 вариациях: лёгкий, тяжёлый и серьёзный.** Игрок, который принимает его, накапливает полученный урон, который вытекает в ряды штрафов.

Прочность персонажа помогает убавить полученный урон. На ранге С и выше, количество урона от лёгких ударов убавляется сопоставимо с этой Статой. Так как броски с персонажами вместо их Стендов автоматически устанавливаются на ранг D, это значит, что атака персонажа вместо Стенда будет более эффективной.

Ранг	E	D	C	B	A
Нанесение Урона (Сила)	0	2	4	6	8
Защита от Урона (Прочность)	0	0	1	2	4

Когда финальное количество урона определено, они уже добавляются персонажу. Его воля решать, как он будет разбираться с этим. **Лёгкие удары – единственные, которые могут быть убраны посреди боя**, и так как они быстро перерастают в серьёзные, с ними стоит разбираться как можно раньше.

> *Пример: Джоанна и Бонни сражаются Стенд к Стенду. Ранее у Джоанны получилось ударить Бонии, и теперь им необходимо определить урон. У Стенда Джоанны сила ранга B, наносит 6 урона. У Стенда Бонни Прочность ранга C, значит 1 урона она заблокировала. Общее количество полученного урона – 5.*

Лёгкие раны – это царапины, ссадины и синяки. Большая часть урона наносится как лёгкая, и боль лишь слегка отвлекает. Чтобы избавиться от лёгкой раны, вы должны совершить Действие со штрафом -3 к броску. Количество исцеления Лёгких ран бесконечно, а результат броска не влияет на лечение – главное – это совершить Действие.

Тяжёлые раны могут быть убраны только использованием исцеления или первой помощи. Когда у вас 4 лёгких раны, они превращаются в 1 тяжёлое. Тяжёлая рана привязана к части тела персонажа, которую назовёт нанёсший удар оппонент. Эта часть тела несёт штраф -3 к любому действию, которое использует эту часть как основную. Также **получение тяжёлой раны понижает вашу Выносливость на 1.**

> *Пример: 4 из 5 ударов, которые Джоанна получила, превратились в тяжёлую рану. Джоанна решает, что местом этой раны будет правая рука Бонни. Любой бросок с использованием этой части тела как Бонии, так и Стенда, даёт штраф -3 к действию. Из-за этого становятся сложнее такие действия, как удар, блок или движение предметов. Оставшийся пятый удар сохраняется как лёгкий.*

Серьёзные раны получаются, когда вы получаете ещё одну тяжёлую рану поверх другой тяжёлой. Чаще всего повторное тяжёлое действие на ту же часть тела, что и раньше задействует Месткость. И весь удар также должен

быть совершён за одно Действие. Сложность нанесения такого удара награждается его последствиями: в дополнение штрафа в -3 к броску, **каждый раз, когда серьёзно раненый персонаж совершает любое действие, он теряет по 1 очку Выносливости.** Части тела с Серьёзными ранами чаще всего ранены сильнее обычного, а значит это может также иметь и нарративные последствия.

> *Пример: Бонни смогла отбиться в ответ, нанеся пару ран Джоанне – теперь у той тяжёлая рана на желудке, которую Бонни хочет использовать. Во время их следующего Конфликта, она использует Точность, чтобы нанести удар по той же тяжёлой ране. Когда это получается, она наносит 4 раны, и это перерастает в серьёзную рану.*

Штрафы от всех ваших ран игнорируются, когда ваш бросок – часть Риска, но вы всё ещё теряете очки Выносливости от эффектов этих ран. Когда дело доходит до критических ситуаций, и дело нужно сделать, чувствовать боль – это роскошь.

Некоторые Стенды могут иметь способности исцеления. Все Лёгкие раны аннулируются сразу после боя, но Тяжёлые будут исцеляться подольше. Всегда стоит держать своего персонажа здоровым, так как Враги и их Стенды любят атаковать неожиданно.

Если персонаж теряет всю свою Выносливость, он попадает в Отставку. Это не значит, что он погиб или потерял сознание, но он не может совершать Действия и защищаться во время Противоречий.

В качестве **альтернативных источников урона** можно использовать и оружие. Так как люди везде имеют ранг D, стандартная атака будет наносить 2 Лёгких раны, но оружия могут быть близки и к 4 и выше, если оно опасно.

Точность

Точность может быть использована не только для точных движений или метания. Она может также быть использована для обыска зоны на наличие ловушек, замечать мелкие детали в чужих Действиях или в чём угодно, что персонаж может заметить. Это используется как бросок на Действие, совершённый секретно ГМ-ом по запросу игрока. Результаты могут делиться на 4 типа:

- **Точный провал:** Результат, который вы получите, не принесёт пользы, и даже может создать проблемы.

- **Условный провал:** Вы точно не найдёте то, что ищете, но вы хотя бы узнаете, где *не стоит* искать.

- **Условный успех:** Вы найдёте что-то полезное, или хотя бы подсказку на то, что вы ищете.

- **Точный успех:** Вы точно находите то, что ищете, или что-то такой-же пользы.

Пример: Бонни сбегает через узкий коридор, находясь под эффектом Стенда Джоанны, а значит её рука притягивается. Она бросает на Точность во время бега, но так как бросок проваливается, она не замечает, как часть стены тоже была под воздействием Стенда Джоанны, то есть её рука притягивалась к стене.

ГМ также может использовать Точность для того, чтобы определить, могут ли игроки найти спрятанные объекты. У любого спрятанного предмета есть свой ранг, от E до A. Если персонаж близко к объекту, и его ранг Точности выше или равен рангу предмета, он может его заметить. Так вы можете предоставлять игрокам предметы, не заставляя их бросать на Точность при каждом входе в новую локацию.

Заметка для ГМ-ов: Броски на Точность могут быть использованы, чтобы направлять ваших игроков на пути, которые вам больше нравятся, или дать им шанс подготовиться к ловушкам и неожиданным атакам.

Стенды из Составных частей

Некоторые Стенды состоят из составных частей, хоть и считаются цельным Стендом. Они могут состоять как из двух-трёх, так и из бесконечного количества мельчайших тел, работающих как единый Стенд. Несмотря на то, что это сложный навык, он открывает множество возможностей.

Когда у вас такой Стенд, вы можете совершать несколько Действий за ход, но **за каждое Действие вашего Стенда, Ранг вашего броска понижается на один.** Если у вас Стенд с Точностью B и скоростью C, то ваш первый бросок на Точность будет с рангом B, но второй с рангом C. Если ваш второй бросок был бы на скорость, он бы имел ранг D. Если Ранг должен упасть ниже Ранга E, это действие не может быть совершено, используя данную Стату.

Когда вы совершаете действие лишь частью своего Стенда, вам нужно описать, какую именно часть вы задействуете. **Каждая часть Стенда может быть использована только один раз, и вы можете только получать и терять очки Момента из Противоречий раз за ход.** Это имеет больший эффект на Стенд с малым количеством частей, нежели на Стенды – Рои, но даже Стенды с тысячами кусочков могут быстро стать сложными на броски и давать оппоненту множество очков Момента.

> *<u>Пример:</u> Душевная Любовь – Стенд из 7 частей с силой ранга B, хочет отвлечь врага атакой, затем метнуть что-то в него. Первый бросок использует 2 части тела, и он на ранге B, но на второй раз, он будет ранга C.*

Плюс Стенда с составными частями – когда он привязан к вашему телу, урон, который вы получаете снижен. Нормальный Стенд чаще всего повторяет урон на своём владельце, но **Составные Стенды повторяют на Владельце только тяжёлые раны.** Это значит, что лёгкие раны действуют только на ту часть Стенда, которую ударили. Дополнительно, если у Стенда достаточно частей, что за отдельными не уследишь, лёгкие раны просто пропускаются.

Разные механики Стендов

Большинство Стендов, не являющихся объектами, могут быть отозваны, то есть они могут и не находиться рядом с Объектом или быть в открытом виде. Это можно сделать во время Любого Действия, но Стенд будет недоступен весь следующий ход. Вместо этого, **Броски при отозванном Стенде плюсуют Статистику Стенда к его Обладателю.** Это может быть хорошей защитой, так как если ваш Стенд покинул тело, вы становитесь уязвимы к атакам, которые проходят через Прочность вашего Стенда.

Человекоподобные Стенды также делятся своими чувствами с Обладателем, а значит, они могут слышать и видеть вещи с другой перспективы.

Обладатели Стендов также могут телепатически общаться, и это не зависит от типа Стенда или его наличия в теле.

Ваш Персонаж

Конфликт внутри персонажа в ДжоДжо чаще всего связан с действием. Стенд рождается из мечт и желания достичь этих мечты, значит, способности Стенда могут быть способом «дополнить» это желание.

Эта часть документа покрывает правила, относящиеся к созданию персонажа. Ваша компания может иметь свои лимиты, возможности или плюсы для некоторых персонажей, так что проконсультируйтесь со своим ГМ-ом во время создания персонажа, или пройдите этот этап вместе.

Правила Стендов

В то время как существует множество разных Стендов в аниме/манге, они все следуют трём главным правилам. Да, часть из них были нарушены там же, так что не беспокойтесь, если ваша идея слегка отклоняется от правил

- **Всё, у чего есть Стенд, может иметь только один Стенд**. Некоторые Стенды могут иметь несколько форм или тел, но они все создаются из одного духа, с одной идеей.

- **Стенды всегда привязаны к чему-то**, чаще всего это тело Обладателя. Когда источник Стенда ранен/повреждён, повреждается и Стенд. Это же правило действует в обратную сторону.

- **Стенды могут быть видимы только другими Обладателями Стендов**. Исключение – стенды-объекты, которые видят все.

Стенд не обязательно должен быть гуманоидом; они могут быть привязаны к предметам, эффектам или чему-то другому. Есть плюсы и минусы у каждой формы, поэтому выбирать стоит осторожно. Вот вам примеры нестандартных Стендов:

- Фиолетовый Отшельник, Стенд, который принимает вид фиолетовой, шипастой лозы
- Обман, Стенд, который **создаёт своё тело из песка**

- Анубис, Стенд, который **привязан к мечу,** и захватывает того, кто его держит.
- Кхнум, бесформенный Стенд, который позволяет своему обладателю **изменять внешность**.
- Сборщик, Стенд, созданный из роя маленьких насекомых.
- Чёрный Шабааш, **Автоматический Стенд**, который ~~сильный и независимый~~ действует независимо от Обладеля, а также не делится с ним знаниями.

Но есть пару вещей про нестандартные Стенды, которые стоит запомнить:

- Если Стенд не гуманоид и привязан к телу пользователя, он делиться своей Статистикой с Обладателем, когда отозван.

- Стенды, которые привязаны к объектам, видимы всем, хоть Стенд может принимать форму объекта, будучи привязанным к Обладателю. Стенд, привязанный к оружию или Стенд-оружие могут иметь ту же способность: отличия минимальны, но их нужно обсуждать.

- Дополнительно, в редких случаях, объект со Стендом могут пережить своего обладателя. Тогда они становятся независимыми Стендами, которые могут действовать сами по себе.

Автоматические Стенды – это другое. Они не привязаны абсолютно ни к чему, значит, они, и их Обладатель не делят урон и раны. Это не значит, что Стенд будет работать сам по себе, или пойдёт против своего Создателя. Игроки, которые хотят Автоматический Стенд, должны быть осторожны, и им требуется обсудить это с ГМ-ом. Несмотря на то, что персонаж становится неуязвим к урону от Стенда, Автоматические Стенды – абсолютно отдельный персонаж.

Важно отметить, что **автономный Стенд – не обязательно Автоматический**. Некоторые Стенды могут быть отпущены «на волю», чтобы действовать самостоятельно, но они всё ещё будут привязаны к Обладателю.

Есть несколько разных способов рождения Стенда. Так как в основном они – результат сильного духа, некоторые персонажи могут рождаться с ними, а некоторые приобретать как результат какого-то обучения или практики. Стенд также может быть получен «искуственным» путём, такой как **Стрела Стенда –** мистический артефакт, дающий Стенды тем, кто был пронзён ей.

Или **Дьявольская Пядь** – место падения инопланетного метеорита, которое даёт Стенды тем, кто пройдёт его.

Создание Стенда

Создание вашего персонажа строится вокруг простой системы покупки очков. Вы начинаете с 10 очками, которые используются для Стат, Способностей и Техник. Лимит в 10 очков может быть изменён ГМ-ом, в зависимости от того, насколько сильных или слабых персонажей он хочет, но 10 – сбалансированное количество для создания Стенда со своими плюсами и минусами. Как всегда, приоритет – веселье выше чистого баланса, так что распределяйте очки как вам угодно.

Статы

Статистика Стенда говорит сама за себя, но вот вам описание каждой из шести.

- **Сила:** Способность вашего Стенда разрушать. Многие поймут это как силу удара Стенда, но это также применимо к урону от метания и способности, как и к силе чего-то, созданного Стендом. Помогает наносить урон, но не попадать атакой

- **Скорость:** Скорость передвижения вашего Стенда, во время атак, уворотов или простого перемещения. Во время обычного боя, Скорость может иметь свою пользу, но Момент всё ещё будет иметь высший приоритет, когда речь заходит о порядке Действий.

- **Прочность:** Способность вашего Стенда удерживать атаки, от других Стендов или чего-то ещё. Иметь большую Прочность Стенда может быть полезным, но это лимитирует вашу способность быть полезным в бою, так как большую часть очков вы потратите на Прочность.

- **Точность:** Меткость вашего Стенда. Она может быть использована для точных атак, метания, просмотра или простых движений.

- **Дальность:** Максимальное расстояние между вами и Стендом, и максимальное расстояние его способностей. С правильным Стендом может быть невероятно сильным.

- **Потенциал:** Ваша способность познавать новые способности, Техники и больше. Если вы вложите во время ранней игры очки сюда, это может быть полезным позже.

Цены у каждой из **Стат** одинаковы, цены и соответствующие ранги таковы:

- **E:** -1 очко (вы можете потратить его куда угодно)
- **D:** 0 очков
- **C:** 1 очко
- **B:** 2 очка
- **A:** 3 очка

Способности

Каждому Стенду нужна как минимум одна «Способность». Способности Стенда могут быть чем угодно, так что ограничение – ваше воображение ~~и желания ГМ-а~~. Финальное одобрение всегда за ГМ-ом, так как они устанавливают цену способностей. Обычно они стоят от 1 до 3 очков, в зависимости от способности и эффектов.

Пример:

- ***Органический Магнетизм*** *– основная способность Стенда «Knock On Wood». Стенд может выборочно притягивать органические объект, включая живых существ, растения, дерево и другие. Эта сила стоит 2 очка из-за своей многогранности и способности действовать на других персонажей*

- ***Путешествие по Поверхности*** *– Стенд «Roadhouse Blues» может перенести Пользователя по любой плоской поверхности. Несмотря на мобильность, она имеет малый потенциал в плане силы, так что цена – 1 очко.*

- ***Поглощение Света*** *– у «Полного Затмения» есть способность поглощать свет из окружающего пространства, чтобы усилить себя. Эта способность становиться сильнее с каждой секундой, и даёт Стенду способность достичь ранга А во многих Статах, так что его цена – 3 очка, плюс небольшой штраф – энергия не может быть сохранена, не повредив Обладателя.*

Лучшие Способности протагонистов в аниме чаще всего имели большое разнообразие в использовании. Они не обязательно самые сильные, но они могли быть креативно использованы в случаях помимо боя. Способность

Крейзи Даймонда по восстановлению предметов – пример, и таких идей может быть бесконечное множество.

Очень редко у вашего Стенда может быть способность копировать, воровать или ещё как-то влиять на другие Способности других Стендов. Рекомендуется создать что-то самостоятельное, особенно если вы только начали осваивать эту систему или этот сеттинг. Так ваш персонаж не будет зависеть от других, да и вы сами можете придумать что-то и вправду интересное

Если у вас с этим проблемы, то начните с характера вашего персонажа, и разработайте Стенд оттуда. Запомните, Стенды сделаны людьми с огромной силой воли, и желанием, которое они хотят достичь. А Стенд – средство или способ достижения. В манге и аниме есть примеры Стендов, которые вы можете использовать, чтобы лучше понять, что из себя представляет Стенд.

Техники

Хоть игроки могут использовать свои способности, так как их использование ничего не стоит, **Техники** дают игроку маленький бонус за специфичное и креативное использование. **За 1 очко создания, вы можете сделать заметку со специфичным использованием вашей способности, и получать +3 к броску, когда это действие происходит.** Таким «подспособностям» лимита нет, но они должны основываться на способностях вашего персонажа и Стенда. Они могут включать в себя факторы вне Стенда, такие как Персонаж, предметы или даже другие Стенды, и все они могут быть использованы в Технике.

> *Пример:* ***Магнитная Передача*** *– со временем Джоанна выяснила как использовать «магнитность» своего Стенда, чтобы магнитить себя и объект, тем самым запускать себя прямо к объекту.*

Как только вы решили всё вышеописанное, вы закончили с очками. Ваш лист персонажа также будет иметь короткое описание вашего Стенда. Подумайте над внешним видом, объектом или телом, к которому он прикреплён, и какие плюсы у него в какой форме. Вы можете завершить всё именем, которое чаще всего является отсылкой к фильму, песне или артисту.

Создание Персонажа

Тут нет каких-то ограничений на то, как ваш персонаж играет. Обладателями Стендов были старики, слепые, инвалиды, орангутанги, собаки, растения и даже планктон. Лист персонажа содержит участок, где вы пишете краткое описание, и также можете использовать Условия, чтобы следить за всеми способностями и слабостями вашего Обладателя Стенда. В дополнении также есть правила для дополнительных вещей из вселенной ДжоДжо.

Порывы и Цели

Порывы и Цели позволяют вашему персонажу иметь значимые броски. Они называются персональными чертами, с кратким описанием, которое выделяет определённые аспекты вашего персонажа на основе его характера и жизни. Когда Порыв или Цель становится близкой к ситуации персонажа, она может «активироваться» либо ГМ-ом, либо другим игроком. **Если действие персонажа выполняет его Порыв или Цель, они получают +3 к броску. Если они идут против них, -3 к броску.** Если на действие не нужно бросать, этот бонус/штраф переходит на следующий бросок.

- **Порывы** – это легко определяемые поверхностные качества, вещи, которые очевидны для людей, с которыми ваш персонаж проводит много времени. Они помогают вам определить мировоззрение персонажа. Когда Действие происходящее **Немедленно** выполняет или нарушает Порыв, бонус/штраф - +/-3 очка.

> *<u>Пример:</u> Джоанна сильно ценит своих друзей, значит она получает бонус к любым Действиям, которые включают в себя защиту друзей или помощь им. Если они в опасности, Действия, которые немедленно не защищают их получают штраф.*

- **Цели** – специфические амбиции, вещи, которые фундаментальны к прогрессу персонажа. Они могут быть причиной, почему персонаж получил Стенд, или могут быть результатом события в прошлом. **Когда активируется Цель, она может быть более разветвлённая, чем Порыв.** Действие может получить бонус +3,если оно видимо персонажем, как маленький шаг навстречу своей цели, или получить -3 штраф, если оно видимо как что-то, что оттолкнёт его назад.

<u>Пример:</u> Бонни хочет разрушить криминальный синдикат, который оставил её без денег и дома. Она может получать бонусы, когда встречает членов того синдиката или когда разбирается с представителями власти, которые мешают её цели. Штрафы могут быть, когда она сбегает из боя против Обладателя Стенда, который защищает этот Синдикат.

Каждый персонаж выбирает столько Порывов и Целей, сколько он хочет, они бесплатны. Используйте их для того, чтобы лучше раскрыть персонажа, но помните, что минусы могут появиться также неожиданно, как и бонусы, особенно когда оппонент использует Гамбит.

Прогресс

Создание вашего персонажа в начале игры – последний этап, когда вы увидите очки создания. Когда игра начинается, любой прогресс регулируется Статой **Потенциал**, или Действия могут привести вас к Эволюции Стенда. Ранги в этой Стате обмениваются, навсегда, в обмен на бусты. Но, вы можете улучшить свой Стенд, будучи в стрессовой ситуации. Это делает Прогресс Стенда хорошим орудием для новичков или тех, кто хочет больше универсальности, и меньше обязательств для тех, кто хорошо знает свои способности.

Для более точного опыта ДжоДжо, вы можете оставить точное время и результаты вашего Прогресса напрямую ГМ-у. В аниме/манге персонажи не решают, как изменяется их Стенд, так что многим игрокам может понравиться эволюция их персонажа в неожиданный путь.

Чтобы потратить Ранг в Потенциале, вам нужно иметь -3 Момента и использовать его на Риск. Игрок сам решает, как потратить свой Потенциал, и затем использует его для Рискованного Действия (Оно не обязательно должно быть успешным). Ранги в Потенциале обмениваются навсегда.

- Чтобы получить новую **Технику**, потратьте один ранг в Потенциал и используйте вашу новую Технику как Рискованное Действие. Как это будет сделано, вы можете записать Технику в ваш лист персонажа, дав ей название, и получать +3 бонуса за её использование.

- Чтобы получить новую **Способность**, один или более Ранг Потенциала меняется на одну способность, с ценой в зависимости от силы способности.

Новые Способности должны относиться к нынешним Стенда, или иметь какое-то отношение к характеру Персонажа.

- Улучшение **Статы** такое же простое, как обмен одного ранга Потенциала за один ранг другой Статы. Ранг А – максимум такой прокачки.

Игроки также могут иметь **Эволюционирующий Стенд** – это тип Стенда, который меняет форму в критические моменты, получая больше сил и способностей. Эти новые формы относятся к Действиям, и показываются как дополнение к имени Стенда. Например, *«Roadhouse Blues, Акт 2»*. **За 3 очка создания, вы получаете один Акт, на который вы можете перейти дальше.** Эволюция вашего Стенда даёт ему дополнительно 2 ранга в Статы, обменивает одну Способность на более сильную, а также появляется внешнее изменение. Каждый открытый вами Акт, включая стартовый, возможно использовать в любое время, но вам необходимо Отозвать Стенд чтобы «переключить» его на другой Акт.

> *<u>Пример:</u> Roadhouse Blues – Стенд со способностью быстро двигаться по сравнительно ровным поверхностям, достиг -3 Момента, и меняет свой Акт на «П.Б.Акт 2». В дополнение к поднятию рангов своей Скорости и Силы до В рангов, теперь он может путешествовать по ровным поверхностям, независимо от гравитации (например, вдоль небоскрёба).*

Ну и наконец, мистический артефакт, известный как **Стрела Стенда,** которая может дать сверхъестественные способности тем, кого она пронзит. Персонажам без Стенда даётся Стенд, если они сильны духом и выживают после процесса. Те, у кого уже есть Стенд, получат огромный прилив сил выше того, что они могли представить. Вы можете знать это, как «Реквием» форму, которая чаще всего чуть ли не всесильна, даже по стандартам ДжоДжо, и всегда появляются в финале, когда на кону всё. Эта форма будет обозначена как добавление «Реквиема» в название. Например, *«Knock On Wood, Реквием»*.

> *<u>Заметка для ГМ-ов:</u> Так как есть только пару примеров использования Стрелы на Обладателях Стенда, независимо от того, Стенд или его Обладателя пронзает Стрела, рождается форма «Реквием». Но также были другие последствия, когда Обладатель был пронзён Стрелой, но его Стенд не изменился визуально, а лишь получил ещё одну очень сильную способность. Возможно, это была проверка концепта Реквиемов, так что, дабы избавиться от ненужных сложностей, этот случай стоит игнорировать.*